ItsImagical®

activity multi-animal

(ES) Contenido:

1 Osito (cabeza y cuerpo) con una llave sujeta a su cuerpo.
1 Perrito (cabeza y cuerpo)
1 Cerdito (cabeza y cuerpo)
1 Gatito (cabeza y cuerpo)
1 Pollito

Advertencias y precauciones de uso:

- Leer atentamente las instrucciones antes de jugar.
- Cuidado de no pillarse los dedos o el pelo al cerrar las tapas.
- No poner en el interior de los animales ningún objeto o sustancia que no sean propios del juego. Retirar las tapas con precaución.
- No enroscar el cordón de la llavecita en ninguna parte del cuerpo, como por ejemplo los dedos, para no impedir la correcta circulación de la sangre.
- No tirar del cordón de la llave demasiado fuerte y no balancear el juguete sosteniéndolo sólo por la llave, ni la llave sosteniéndola sólo por el cuerpo del animal.
- Si se ensucia, limpiarlo con una toallita húmeda. No sumergirlo en agua ni esterilizarlo con agua hirviendo, en el microondas o con productos químicos, para no dañarlo.

Distintas formas de abrir: girar, enroscar, deslizar, levantar...

Juegos de búsqueda y de pensamiento.

Paso 1
Correspondencia de forma y tamaño. ¿Qué piezas son la cara y el cuerpo del osito? Según su forma y su tamaño, ponemos un animal dentro de otro.
Paso 2
Correspondencia de números. El número se encuentra en la cabeza y la espalda de cada animal. ¡Vamos a emparejar los números iguales!
Paso 3
Distintas formas de abrir.
Osito: Girar la llave. Si se introduce la llave y se gira hasta que haga "clic", se desbloquea la cara del osito y aparece el cerdito.
Cerdito: Deslizar lateralmente. Si se desliza lateralmente el botón que se encuentra en el pecho del cerdito hasta que haga "clic", la cara del cerdito se desbloquea y aparece el perrito.
Perrito: Enroscar el tornillo. Si se desenrosca la cara del perrito haciéndola girar hacia la izquierda, la cara se sale y aparece el gatito.
Gatito: Tirar hacia arriba. Si se tira de la cara del gatito hacia arriba, sale y aparece el pollito.

Para ponerlos todos en su sitio de nuevo, hay que seguir las flechas.

Meter el pollito en el cuerpo del gatito, colocar su cabeza encima y empujar.
⇓
Meter el gatito en el cuerpo del perrito, colocar su cabeza encima y enroscarla hacia la derecha (180°)
⇓
Meter el perrito en el cuerpo del cerdito, colocar la cabeza y deslizar el botón lateralmente hasta que haga "clic".
⇓
Coloca el cerdito en el cuerpo del osito, pon la cara del osito sobre el cuerpo, introduce la llave y gírala hacia la izquierda hasta que haga "clic".

(EN) Contents:

1 Bear (head and body) with a key attached to the body.
1 Doggy (head and body)
1 Piggy (head and body)
1 Kitty (head and body)
1 Chick

Warnings and cautions for use:

- Read the instructions carefully before playing.
- Take care not to catch your fingers or hair when closing the lids.
- Do not place any object or substance that is not part of the game inside the animals. Remove the lids with care.
- Do not wrap the key string around any part of the body, such as fingers, to avoid cutting off circulation.
- Do not pull the key string too hard and do not swing the toy while holding just the key, nor the key while holding just the animal's body.
- Should it become soiled, clean it with a damp cloth. Do not submerge it in water, nor sterilise it in boiling water, in the microwave or with chemical products, to avoid damaging it.

Different ways of opening: turning, twisting, sliding, lifting...

Searching and thinking games.

Step 1
Matching shape and size. Which pieces are the face and the body of the bear? Let's think of shape and size and put one on top of the other!
Step 2
Matching numbers. The number is found on the head and the back of each animal. Let's match the same numbers!
Step 3
Different ways of opening:
Bear: Turn the key. Insert the key and turn it until you hear a "click" to unlock the bear's face and reveal the piggy.
Piggy: Slide to the side. If you slide the button on the piggy's chest to the side until you hear a "click", the face of the piggy unlocks to reveal the doggy.
Doggy: Twist the screw. If you unscrew the face of the doggy to the left, the face comes off and reveals the kitty.
Kitty: Pull upwards. If you pull the kitty's face upwards, it comes off and reveals the chick.

To put them all back in their places, follow the arrows.

Put the chick in the body of the kitty, place the head on top and push.
⇓
Place the kitty in the body of the doggy, replace its head and twist it to the right (180°)
⇓
Put the doggy in the body of the piggy, replace the head and slide the button to the side until you hear a "click".
⇓
Put piggy in bear's body and put the bear's face on top of the body, insert the key and twist it left until you hear a "click".

(FR) Contenu :

1 Ourson (tête et corps) muni d'une clé fixée à son corps.
1 Petit chien (tête et corps)
1 Petit cochon (tête et corps)
1 Petit chat (tête et corps)
1 Poussin

Mises en garde et précautions d'emploi :

- Lire attentivement les instructions avant de commencer à jouer.
- Veiller à ne pas se prendre les doigts ou les cheveux dans les couvercles au moment de les refermer.
- Ne pas mettre, à l'intérieur des animaux, d'objets ou de substances n'ayant rien à voir avec le jeu. Retirer les couvercles avec précaution.
- Ne pas enrouler la ficelle attachée à la petite clé autour d'aucune partie du corps, comme les doigts, afin de ne pas empêcher le sang de circuler correctement.
- Ne pas tirer trop fort sur la ficelle attachée à la clé, ne pas faire balancer le jouet en le tenant seulement par la clé ni faire balancer la clé en la tenant seulement par le corps de l'animal.
- Si le jouet se salit, le nettoyer avec un chiffon humide. Ne pas le plonger dans l'eau, ne pas le stériliser avec de l'eau bouillante, en le plaçant dans le four à micro-ondes ou avec des produits chimiques, au risque de l'endommager.

Plusieurs ouvertures possibles : faire tourner, visser, faire glisser, lever...

Jeux de découverte et d'imagination.

Étape 1
Correspondance de forme et de taille. Quelles pièces constituent la tête et le corps de l'ourson ? En fonction de sa forme et de sa taille, nous plaçons un animal dans un autre.
Étape 2
Correspondance de chiffres. Le chiffre est indiqué sur la tête et au dos de chaque animal. Faisons coïncider les chiffres identiques !
Étape 3
Plusieurs ouvertures possibles.
Ourson : Faire tourner la clé. Quand on insère la clé et la fait tourner jusqu'à ce qu'on entende un « clic », la tête de l'ourson se débloque et le petit cochon apparaît.
Petit cochon : Faire glisser latéralement. Quand on fait glisser latéralement le bouton situé sur la poitrine du petit cochon jusqu'à ce qu'on entende un « clic », la tête du petit cochon se débloque et le petit chien surgit.
Petit chien : Dévisser. Quand on dévisse la tête du petit chien en la faisant tourner vers la gauche, celle-ci se retire et fait place au petit chat.
Petit chat : Tirer vers le haut. Quand on tire la tête du petit chat vers le haut, celle-ci se retire et on voit apparaître le poussin.

Pour les remettre tous à leur place, il faut suivre les flèches.

Placer le poussin dans le corps du chat, remettre la tête de ce dernier sur son corps et pousser
⇓
Placer le petit chat dans le corps du petit chien, remettre la tête de ce dernier sur son corps et la visser vers la droite (à 180°)
⇓
Placer le petit chien dans le corps du petit cochon, remettre la tête de ce dernier sur son corps et faire glisser le bouton latéralement jusqu'à ce qu'on entende un « clic ».
⇓
Placer le petit cochon dans le corps de l'ourson, remettre la tête de ce dernier sur son corps, insérer la clé et la faire tourner vers la gauche à ce qu'on entende un « clic ».

(DE) Inhalt:

1 Bärchen (Kopf und Körper) mit einem am Körper befestigten Schlüssel.
1 Hündchen (Kopf und Körper)
1 Schweinchen (Kopf und Körper)
1 Kätzchen (Kopf und Körper)
1 Hühnchen

Gebrauchshinweise und Vorsichtsmaßnahmen:

- Vor dem Spielen Gebrauchsanleitung aufmerksam durchlesen.
- Vorsicht, beim Schließen der Deckel nicht die Finger oder Haare einklemmen!
- In das Innere der Tiere keine Gegenstände oder Substanzen geben, die nicht zum Spiel gehören. Die Deckel vorsichtig abnehmen.
- Die Schlüsselschnur nicht um Körperteile, z.B. einen Finger, wickeln, da dies die Durchblutung behindern könnte.
- Nicht zu kräftig an der Schlüsselschnur ziehen und weder das Spielzeug hin- und herschwenken, wenn es nur am Schlüssel gehalten wird, noch wenn der Schlüssel nur am Tierkörper befestigt ist.
- Falls es schmutzig wird, mit einem feuchten Tuch reinigen. Nicht in Wasser tauchen, noch mit heißen Wasser, im Mikrowellenherd oder mit chemischen Produkten desinfizieren, da es dadurch Schaden nehmen könnte.

Verschiedene Arten des Öffnens: drehen, schrauben, schieben, heben...

Such- und Denkspiele.

1. Schritt
Übereinstimmung von Form und Größe. Welche Teile sind Gesicht und Körper des Bärchens? Entsprechend ihrer Form und Größe geben wir ein Tier ins andere.
2. Schritt
Übereinstimmung von Zahlen. Die Zahl befindet sich auf dem Kopf und dem Rücken jedes Tiers. Lass uns gleiche Zahlen zu Pärchen zusammenstellen!
3. Schritt
Verschiedene Arten des Öffnens.
Bärchen: Den Schlüssel drehen. Wird der Schlüssel eingeführt und gedreht bis es "Klick" macht, öffnet sich das Gesicht des Bärchens und das Schweinchen kommt zum Vorschein.
Schweinchen: Seitlich verschieben. Wird der Knopf auf der Brust des Schweinchens zur Seite geschoben bis es "Klick" macht, öffnet sich das Gesicht des Schweinchens und das Hündchen kommt zum Vorschein.
Hündchen: Aufschrauben. Wird das Gesicht des Hündchens durch Drehen nach links aufgeschraubt, löst es sich und das Kätzchen erscheint.
Kätzchen: Nach oben ziehen. Wird das Gesicht des Kätzchens nach oben gezogen, löst es sich und das Hühnchen erscheint.

Die Pfeile beachten, um alles wieder in den ursprünglichen Zustand zu bringen.

Das Hühnchen in den Körper des Kätzchens geben, dessen Kopf darauf setzen und drücken.
⇓
Das Kätzchen in den Körper des Hündchens geben, dessen Kopf darauf setzen und nach rechts zudrehen (180°).
⇓
Das Hündchen in den Körper des Schweinchens geben, dessen Kopf darauf setzen und den Knopf zur Seite schieben bis es "Klick" macht.
⇓
Gib das Schweinchen in den Körper des Bärchens, setze das Gesicht des Bärchens auf den Körper, führe den Schlüssel ein und drehe ihn nach links bis es "Klick" macht.

(IT) Contenuto:

1 Orsacchiotto (testa e corpo) con una chiave attaccata al corpo.
1 Cagnolino (testa e corpo)
1 Maialino (testa e corpo)
1 Gattino (testa e corpo)
1 Pulcino

Avvertenze e precauzioni d'uso:

- Leggere attentamente le istruzioni prima di giocare.
- Attenzione a non rimanere incastrati con le dita o i capelli quando si chiudono i coperchi.
- Non riporre all'interno degli animali alcun oggetto o sostanza che non faccia parte del gioco. Rimuovere i coperchi con cautela.
- Non attorcigliare la corda della chiavetta intorno ad alcuna parte del corpo, come per esempio alle dita, per non impedire la corretta circolazione del sangue.
- Non tirare troppo forte la corda della chiave e non dondolare il giocattolo sostenuto solo dalla chiave, né la chiave sostenuta solo dal corpo dell'animaletto.
- Se si sporca, pulirlo con un panno umido. Non immergerlo in acqua, né sterilizzarlo con acqua bollente, nel microonde o con prodotti chimici, per non danneggiarlo.

Diversi modi di aprire: ruotare, avvitare, far scivolare, alzare...

Giochi di ricerca e di pensiero.

Passo 1
Corrispondenza di forma e dimensioni. Quali pezzi sono il musetto e il corpo dell'orsacchiotto? In base alla forma e alle dimensioni, riporre un animale all'interno dell'altro.
Passo 2
Corrispondenza di numeri. Il numero si trova sulla testa e la schiena di ogni animale. Tutti a mettere in coppia i numeri uguali!
Passo 3
Diversi modi di aprire.
Orsacchiotto: Girare la chiave. Se si inserisce la chiave e si gira fino a quando si sente un "clic", si sbloccherà la faccia dell'orsacchiotto e apparirà il maialino.
Maialino: Far scivolare lateralmente. Se si fa slittare lateralmente il tasto che si trova sul petto del maialino fino a quando si sente un "clic", la faccia del maialino si sbloccherà e apparirà il cagnolino.
Cagnolino: Serrare la vite. Se si svita la faccia del cagnolino facendola girare verso la sinistra, questa può essere rimossa ed apparirà il gattino.
Gattino: Tirare verso l'alto. Se si tira la faccia del gattino verso l'alto, questa si rimuove ed apparirà il pulcino.

Per risistemarli tutti al loro posto, bisognerà seguire la direzione delle frecce.

Mettere il pulcino nel corpo del gatto, collocare la sua testa e spingere.
⇓
Mettere il gattino nel corpo del cagnolino, collocare la sua testa ed avvitarla verso destra (180°)
⇓
Mettere il cagnolino nel corpo del maialino, collocare la testa e far slittare il tasto lateralmente fino a quando si sente un "clic".
⇓
Sistemare il maialino nel corpo dell'orsacchiotto, collocare la testa dell'orsacchiotto sul corpo, inserire la chiave e girarla verso sinistra fino a quando si sente un "clic".

(PT) Conteúdo:

1 Ursinho (cabeça e corpo) com uma chave fixa ao seu corpo.
1 Cãozinho (cabeça e corpo)
1 Porquinho (cabeça e corpo)
1 Gatinho (cabeça e corpo)
1 Pintainho

Advertências e precauções de utilização:

- Ler atentamente as instruções antes de brincar.
- Cuidado para não entalar os dedos ou o cabelo ao fechar as tampas.
- Não colocar dentro dos animais qualquer objecto ou substância que não faça parte do jogo. Retirar as tampas com cuidado.
- Não enroscar o cordão da chave em nenhuma parte do corpo, como por exemplo nos dedos, para não impedir a correcta circulação do sangue.
- Não puxar o cordão da chave com muita força e não oscilar o brinquedo agarrando-o só pela chave, nem a chave agarrando-a só pelo corpo do animal.
- Se se sujar, limpar com uma toalhita húmida. Não mergulhar em água nem esterilizar com água a ferver, no microondas ou com produtos químicos, para não danificar o produto.

Diversas maneiras de abrir: rodar, enroscar, deslizar, levantar...

Jogos de pesquisa e de raciocínio.

Passo 1
Correspondência de forma e tamanho. - Que peças correspondem à cara e ao corpo do ursinho? Conforme a sua forma e o seu tamanho, colocamos um animal dentro de outro.
Passo 2
Correspondência de números. O número encontra-se na cabeça e nas costas de cada animal. Vamos juntar os números iguais!
Passo 3
Diversas maneiras de abrir.
Ursinho: Rodar a chave. Ao enfiar a chave e rodando a mesma até fazer "clique", desbloqueia-se a cara do ursinho e aparece o porquinho.
Porquinho: Deslizar lateralmente. Se se desliza lateralmente o botão que está no peito do porquinho até fazer "clique", a cara do porquinho desbloqueia-se e aparece o cãozinho.
Cãozinho: Enroscar o parafuso. Se se desenrosca a cara do cãozinho fazendo-a rodar para a esquerda, a cara sai e aparece o gatinho.
Gatinho: Puxar para cima. Se se puxar a cara do gatinho para cima, ela sai e aparece o pintainho.

Para pô-los todos novamente no seu sítio, devemos seguir as setas.

Meter o pintainho no corpo do gatinho, colocar a sua cabeça em cima e empurrar.
⇓
Meter o gatinho no corpo do cãozinho, colocar a sua cabeça em cima e enroscá-la para a direita (180°)
⇓
Meter o cãozinho no corpo do porquinho, colocar a cabeça e deslizar o botão lateralmente até fazer "clique".
⇓
Colocar o porquinho no corpo do ursinho, colocar a cara do ursinho sobre o corpo, enfiar a chave e girar a mesma para a esquerda até fazer "clique".

(RO) Conținut:

1 urșuleț (cap și corp) cu o cheiță prinsă de corp.
1 cățelus (cap și corp)
1 purceluș (cap și corp)
1 pisicuță (cap și corp)
1 puișor

Avertizări și precauții privind utilizarea:

- Citiți cu atenție instrucțiunile înainte de a vă juca.
- Aveți grijă să nu vă prindeți degetele sau părul atunci când închideți capacele.
- Nu introduceți în animale nici un obiect sau substanță care nu aparțin jocului. Scoateți capacele cu atenție.
- Nu răsuciți șnurul cheiței pe nici o parte a corpului, de exemplu pe degete, pentru a nu împiedica corecta circulație a sângelui.
- Nu trageți de șnurul cheii prea tare și nu balansați jucăria susținând-o doar de cheie, nici cheia susținând-o numai de corpul animalului.
- Dacă se murdărește, curățați-l cu un șervețel umed. Nu o scufundați în apă și nici nu o sterilizați cu apă fierbinte, nici la microunde sau cu produse chimice pentru a nu o deteriora.

Diferite moduri de deschidere: răsucire, înfiletare, alunecare, ridicare...

Jocuri de căutare și gândire.

Pasul 1
Corespondența formei și mărimii. Ce piese formează fața și corpul urșulețului? În funcție de formă și dimensiune, vom pune un animal înăuntrul altuia.
Pasul 2
Corespondență între numere. Numărul se află pe capul și spatele fiecărui animal. Vom forma perechi de numere egale!
Pasul 3
Diferite moduri de a deschide.
Ursuleț: Rotiți cheia. Dacă introduceți cheia și o rotiți până când face "clic" fața urșulețului se deblochează și apare purcelușul.
Purceluș: Trageți prin alunecare în lateral. Dacă trageți prin alunecare în lateral butonul care se află pe pieptul purcelușului până când face "clic", fața purcelușului se deblochează și apare cățelușul.
Cățeluș: Înfiletați șurubul. Dacă deșurubați fața cățelușului rotind-o spre stânga, fața iese și apare pisicuța.
Pisicuța: Trageți în sus. Dacă trageți de fața pisicuței în sus, iese și apare puișorul.

Pentru a le pune pe toate din nou la loc trebuie să urmați săgețile.

Puneți puișorul în corpul pisicuței, puneți-i capul deasupra și împingeți.
⇓
Puneți pisicuța în corpul cățelușului, puneți-i capul deasupra și răsuciți-l spre dreapta (180°)
⇓
Puneți cățelușul în corpul purcelușului, așezați capul și trageți prin alunecare butonul în lateral până când face "clic".
⇓
Puneți purcelușul în corpul urșulețului, puneți fața urșulețului pe corp, introduceți cheia și rotiți-o spre stânga până când face "clic".

(TR) İçindekiler:

1 Ayı (baş ve gövde) ve vücuduna bağlı bir anahtar.
1 Köpek (baş ve gövde)
1 Domuz (baş ve gövde)
1 Kedi (baş ve gövde)
1 Civciv

Kullanım öncesi uyarılar ve önlemler:

- Oynamaya başlamadan önce talimatları dikkatlice okuyun.
- Kapakları kapatırken parmaklarınızı ya da saçınızı sıkıştırmamaya dikkat edin.
- Hayvanların içine oyuncağa ait olmayan hiç bir nesne ya da madde koymayın. Kapakları dikkatlice çıkarın.
- Anahtarın kordonunu, kan dolaşımını engelleyebilecek şekilde parmağa ya da vücudun herhangi bir bölgesine dolamayın.
- Anahtarın kordonunu sert bir şekilde çekmeyin ve oyuncağı sadece anahtardan ya da anahtarı sadece hayvanın gövdesinden tutarak sallamayın.
- Kirlenmesi durumunda oyuncağı sadece nemli bir bezle temizleyin. Oyuncağa zarar vermemek için, onu suya sokmaktan, dezenfekte etmek için kaynar su, mikrodalga fırın ya da kimyasal maddeler kullanmaktan kaçının.

Farklı açma şekilleri: çevirerek, bükerek, kaydırarak, kaldırarak...

Arama ve düşünme oyunları.

Adım 1
Şekil ve ebat eşleştirmesi. Hangi parçalar ayının başını ve vücudunu meydana getiriyor? Şekil ve boyutuna göre bir hayvanın içine bir diğerini yerleştiriyoruz.
Adım 2
Sayı eşleştirmesi. Sayılar her hayvanın baş ve sırt bölümlerinde bulunmaktadır. Aynı sayıları eşleştireceğiz!
Adım 3
Farklı açma şekilleri.
Ayı: Anahtarı çevirin. Anahtarı deliğe sokup "klik" sesi duyulana kadar çevirdiğinizde, ayının yüzünün yerinde domuz beliriyor.
Domuz: Yatay olarak kaydırın. Domuzun göğsündeki düğmeyi "klik" sesi duyulana kadar yatay olarak kaydırdığınızda, domuzun yüzünün yerinde köpek beliriyor.
Köpek: Vidayı kıvırarak döndürün. Köpeğin yüzü sola doğru döndürerek çıkarıldığında, yüz çıkıyor ve kedi beliriyor.
Kedi: Yukarıya doğru çekin. Kedinin yüzünü yukarıya doğru çektiğinizde, yüz çıkıyor ve civciv beliriyor.

Bunların hepsini yeniden yerlerine koymak için okları takip edin.

Civcivi kedinin vücuduna sokun, başını üzerine yerleştirin ve itin.
⇓
Kediyi köpeğin vücuduna sokun, başını üzerine yerleştirin ve onu sağa doğru (180°) döndürün.
⇓
Köpeği domuzun vücuduna sokun, başı yerleştirin ve "klik" sesi duyuluncaya kadar düğmeyi yatay olarak kaydırın.

Domuzu ayının gövdesine yerleştirin, ayının başını vücudun üzerine yerleştirin, anahtarı sokun ve "klik" sesi duyuluncaya kadar bunu sola doğru çevirin.

(EL) Περιεχόμενα:

1 Αρκουδάκι (κεφάλι και σώμα) με ένα κλειδί στο σώμα του.
1 Σκυλάκι (κεφάλι και σώμα)
1 Γουρουνάκι (κεφάλι και σώμα)
1 Γατάκι (κεφάλι και σώμα)
1 Κοτούλα

Προειδοποιήσεις και προφυλάξεις χρήσεως:

- Να διαβάζετε προσεκτικά τις οδηγίες πριν από τη χρήση.
- Να προσέχετε όταν κλείνετε τα καπάκια, να μην πιαστούν τα δάχτυλα ή τα μαλλιά.
- Να μην βάζετε στο εσωτερικό των ζώων κανένα αντικείμενο ή ουσία που δεν περιλαμβάνεται στο παιχνίδι. Να αφαιρείτε τα καπάκια με προσοχή.
- Να μην τυλίγετε το κορδόνι του κλειδιού σε κανένα μέρος του σώματος, όπως για παράδειγμα στα δάχτυλα, γιατί θα εμποδίσει την σωστή κυκλοφορία του αίματος.
- Να μην τραβάτε το κορδόνι του κλειδιού υπερβολικά δυνατά ούτε να κουνάτε το παιχνίδι κρατώντας το μόνο από το κλειδί , ούτε το κλειδί κρατώντας το μόνο από το σώμα του ζώου.
- Εάν λερωθεί, να το καθαρίζετε με ένα υγρό πανί. Να μην το βάζετε στο νερό ούτε να το αποστειρώνετε σε βραστό νερό, σε φούρνο μικροκυμάτων ή με χημικές ουσίες, γιατί θα του προκαλέσετε βλάβη.

Διαφορετικοί τρόποι ανοίγματος: περιστροφή, βίδωμα, μετακίνηση, άρση...

Παιχνίδια αναζήτησης και σκέψης.

Βήμα 1
Αντιστοίχηση σχήματος και μεγέθους. Ποια κομμάτια είναι το κεφάλι και το σώμα από το αρκουδάκι;Ανάλογα με το σχήμα και το μέγεθος, βάζουμε το ένα ζωάκι μέσα στο άλλο.
Βήμα 2
Αντιστοίχηση αριθμών. Ο αριθμός βρίσκεται στο κεφάλι και την πλάτη κάθε ζώου. Ας ταιριάξουμε τους ίδιους αριθμούς!
Βήμα 3
Διαφορετικοί τρόποι ανοίγματος.
Αρκουδάκι: Γυρίστε το κλειδί. Εάν βάλετε το κλειδί και γυρίσετε μέχρι να κάνει "κλικ", ελευθερώνεται το κεφάλι του και εμφανίζεται το γουρουνάκι.
Γουρουνάκι: Πλάγια μετακίνηση. Εάν μετακινήσετε πλαγίως το κουμπί που βρίσκεται στο στήθος του μέχρι να κάνει "κλικ", ελευθερώνεται το κεφάλι του και εμφανίζεται το σκυλάκι.
Σκυλάκι: Βιδώστε τη βίδα. Εάν ξεβιδώσετε το κεφάλι του προς τα αριστερά, βγαίνει το κεφάλι και εμφανίζεται το γατάκι.
Γατάκι: Τράβηγμα προς τα πάνω. Εάν τραβήξετε το κεφάλι της γάτας προς τα πάνω, βγαίνει και εμφανίζεται η κοτούλα.

Για να τα βάλετε πάλι όλα στη θέση τους, πρέπει να ακολουθήσετε τα βέλη.

Βάλτε την κοτούλα στο γατάκι, τοποθετήστε το κεφάλι από πάνω και πιέστε.
⇓
Βάλτε το γατάκι στο σκυλάκι, τοποθετήστε το κεφάλι από πάνω και βιδώστε προς τα δεξιά (180°)
⇓
Βάλτε το σκυλάκι στο γουρουνάκι, τοποθετήστε το κεφάλι και μετακινήστε το κουμπί πλαγίως μέχρι να κάνει "κλικ".
⇓
Βάλτε το γουρουνάκι στο αρκουδάκι, τοποθετήστε το κεφάλι στο σώμα, βάλτε το κλειδί και γυρίστε προς τα αριστερά μέχρι να κάνει "κλικ".

(RU) В набор входят:

1 Медвежонок (голова и туловище) и ключ, прикрепленный к его туловищу.
1 Собачка (голова и туловище)
1 Поросёнок (голова и туловище)
1 Котёнок (голова и туловище)
1 Цыплёнок

Меры предосторожности при пользовании:

- Прежде чем играть, внимательно прочитай инструкцию.
- При закрывании крышек не защеми себе пальцы или волосы.
- Не помещать внутрь зверей предметы или вещества, не относящиеся к игре. Осторожно снимать крышки.
- Не наматывать шнур ключика на какую-нибудь часть тела, например, на пальцы, чтобы не препятствовать нормальному кровообращению.
- Не тянуть слишком сильно за шнур ключа и не раскачивать игрушку, придерживая ее лишь за ключ, ни ключ, держа за только туловище зверька.
- При загрязнении протирать влажной салфеткой. Чтобы не повредить игрушку, не погружать ее в воду, не стерил изовать кипятком, ни в микроволновой печи, ни с помощью химических продуктов.

Разные способы открывания: вращать, открутить, передвинуть, поднять и другие.

Игры на поиск и мышление.

Упражнение 1
Соответствие по форме и размеру. Какая деталь является головой и какая - туловищем медвежонка? Положим одного зверька вовнутрь другого согласно размеру и форме.
Упражнение 2
Соответствие по числам. У каждого зверька в голове и на спине имеется число. Давай составим пары из одинаковых чисел!
Упражнение 3
Разные формы открывания.
Медвежонок: Вращение ключом. Если вставить ключ и повращать им, пока не раздастся щелчок, то голова медвежонка разблокируется и появится поросёнок.
Поросёнок: Перемещение в сторону . Если кнопку, которая находится на груди у поросенка, передвигать в сторону, пока не раздастся щелчок, то голова поросенка разблокируется и появится собачка.
Собачка: Завинчивание. Если развинтить голову собачки, вращая налево, то она отойдет и появится котёнок.
Котёнок: Потянуть вверх. Если потянуть голову котенка вверх, то выйдет цыплёнок.

Чтобы снова вернуть всех на свои места надо действовать по указанию стрелок.

Чтобы вставить цыплёнка в тело котёнка, надо установить его голову сверху и надавить.
⇓
Чтобы вставить котёнка в тело собачки, надо установить его голову сверху и завинтить направо (180°)
⇓
Чтобы вставить собачку в тело поросёнка, надо установить голову и перевести кнопку в сторону, пока не щелкнет.
⇓
Вставь поросёнка в тело медвежонка, наложи голову медвежонка на туловище, вставь ключ и поверни его налево, пока не щелкнет.

(CN) 包括物件：

1 只小熊（头和身体），它的身体上有一把钥匙。

1 只小狗 (头和身体)
1 只小猪 (头和身体)
1 只小猫 (头和身体)
1 只小鸡

使用警告和提示：

- 游戏前必须仔细阅读使用说明。
- 注意关盖子时不要夹到指头和头发。
- 勿在动物身体里放任何不是玩具附带的异物。小心地把盖子拿开。
- 勿把小钥匙的带子缠在身体的任何部位比如手指，以免阻碍血液的正常循环。
- 勿用力拉钥匙的带子、只拿住钥匙摇玩具和只拿住动物的身体摇钥匙。
- 产品弄脏后，就用微湿的小毛巾把它擦干净。勿把它浸入水中，也不要放在开水和微波炉里或用化学产品消毒，以免损坏产品。

不同的开启方法：转动、拧、滑动、向上拉...

寻找和思考游戏

步骤 1
匹配形状和大小。哪一块是小熊的脸，哪一块又是它的身体呢？根据它们的形状和大小，把一个小动物放在另一个里面。
步骤 2
匹配数字。每个动物的头上和背上都有数字。我们来把相同的数字配成对吧！
步骤 3
不同的开启方法。
小熊：转动钥匙。插入钥匙并转动至听到"嘀克"声后，小熊的脸就打开了，小猪也就出现了。
小猪：向两边滑动。把小猪胸上的按钮向两边滑动至听到"嘀克"声后，小猪的脸就打开了，小狗也就出现了。
小狗：拧螺丝。把小狗的脸向左拧，小狗的脸就打开了，小猫也就出现了。
小猫：向上拉。把小猫的脸向上拉，它就打开了，小鸡也就出现了。

想要把所有动物重新放在它们原来的位置，就要遵循箭头的指示。

把小鸡放进小猫的身体里，放上小猫的头，然后推一推。
⇓
把小猫放进小狗的身体里，放上小狗的头并向右拧（ 180 度 ）
⇓
把小狗放进小猪的身体里，放上头，把按钮向两边滑动至听到"嘀克"声。
⇓
把小猪放进小熊的身体里，把小熊的脸放在它的身体上，插入钥匙，把它向左转动至听到"嘀克"声。

(AR) المحتويات:

1 دب (رأس وجسم) مع مفتاح ليثبته على الجسم.

1 كلب (رأس وجسم)

1 خنزير (رأس وجسم)

1 قط (رأس وجسم)

1 صوص

حذيرات وإحتياطات للاستعمال:

- إقرأ بإنتباه التعليمات قبل اللعب.
- إنتبه كي لا تقرط اصابعك أو تلقط الشعر حين تغلق الغطاء
- لا تضع في داخل الحيوانات أي أداة أو أي شيء ليس للعب. أزل الاغطية بانتباه
- لا تلف حبل المفتاح حول أي منطقة للجسم مثل الاصابع كي لا تضغط على سير الدم في الجسم.
- لا تشد حبل المفتاح بقوة ولا تلعب باللعبة وتأرجحها ممسكا فقط بالمفتاح ولا المفتاح يحمل فقط جسم الحيوان.
- إذا أتسخت فيجب أن تنظف اللعبة بالفوطة المبللةعدم تغطيس اللعبة في الماء ولا غليها بالماء المغلي لتعقيمها ولا وضعها في الميكروويف ولا تستعمل مواد كيماوية لتنظيفها كي لا تؤذيها وتخربها.

عدة طرق للفتح: اللف ، اللولبي ، والانزلاق ، والرفع...

ألعاب للتفتيش والتفكير

الخطورة رقم 1

التوابع للشكل والحجمها هي القطع التي تحتوي على الوجه والجسم للدب؟حسب الشكل والحجم نضع الحيوان داخل الاخر

خطورة رقم 2

التوابع للارقامالرقم الذي يتواجد به الرأس والظهر لكل حيواندعنا نحاول تطبيق وتزويج الارقام المتساوية!

خطورة رقم 3

عدة طرق للفتح:

الدب :لف المفتاحإذا أدخلت المفتاح ولفيته حتى يعمل كليك"clic" فبذلك ترفع الحصار عن وجه الدب ويظهر الخنزير.

الخنزير:انزلق جانبيإذا أنزلت الزر جانبيا الذي يتواجد على صدر الخنزير حتى يعمل كليك"clic" وهكذا سيرفع الحصر عن وجه الخنزير ويظهر الكلب.

الكلب:لف البرغي اللولبيإذا لفيت وجه الكلب نحو الشمال فأن الوجه سيخرج ويظهر القط.

القط:شد لفوقإذا شديت وجه القط نحو الاعلى يخرج ويظهر مكانها الصوص.

كي تضعهم جميعهم في مكانهم من جديد يجب أن تتبع الاسهم.

وضع الصوص في جسم القط ووضع الرأس فوقه والضغط

⇓

وضع القط في جسم الكلب ووضع الرأس فوق ولفه نحو اليمين (180) درجة

⇓

وضع الكلب في جسم الخنزير ووضع الرأس وانزلاق الزر الجانبي حتى تسمع صوت كليك"clic"

⇓

ضع الخنزير في جسم الدب وضع وجه الدب فوق الجسم وأدخل المفتاح ولفه نحو الشمال الى أن تسمع كليك"clic"

(ES) Guardar esta información para futuras referencias.
(EN) Please retain this information for future reference.
(FR) Renseignements à conserver.
(DE) Hebe alle Informationen für zukünftige Kommunikation auf.
(IT) Istruzioni da conservare.
(PT) Guarde esta informação para futuras referências.
(RO) Păstrați această informație pentru viitoare referințe.
(TR) Bu bilgileri, ileride ihtiyaç duyabileceğinizi göz önünde bulundurarak muhafaza ediniz.
(EL) Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση.
(RU) Сохраните эту информацию для последующих справок.
(CN) 把此说明保存好以备日后查阅。
(AR) حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل.

ACTIVITY MULTI-ANIMAL

ref: 76574 / OPID#43866 -110311

Imaginarium, S.A.
Plataforma Logística
PLA-ZA, C./ Osca, nº4
50197 Zaragoza - España
CIF A-50524727